Wildscape

Livret de Règles

Contenu

ÉLÉMENTS EN CARTON



1 Plateau Rondel



4 Tuiles Terrain de départ



16 Tuiles Terrain



1 Plateau Spécialistes



70 Tuiles Habitat



24 Tuiles Serpent



108 Tuiles Herbivore



15 Tuiles Oasis



46 Tuiles Rivière (18 taille 1, 16 taille 2, 12 taille 3)



18 Tuiles Bonus Prédateur



2 Tuiles Observation d'Oiseaux

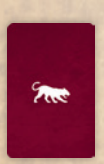


1 Tuile Déclencheur Fin de Partie

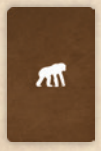
CARTES



40 Cartes Spécialiste



28 Cartes Prédateur



28 Cartes Primate



28 Cartes Faune



10 Cartes Oiseau



1 Carte Premier Joueur



1 Carte Solo

DIVERS



1 Livret de Règles



4 Aides de Jeu



1 Bloc de Feuilles de Score

JETONS EN BOIS



1 Jeton Sélection d'Action



14 Jetons Énergie Solaire



30+ Jetons Bioénergie



10+ Dés de Suivi



14+ Pions Prédateur



14+ Pions Primate



5 Jetons Spécialiste

Sommaire

Mise en Place 2
Introduction 4
Aperçu du Jeu 4
Concepts Clés 5
Déroulement d'un Tour 7
- Choisir un Segment du Rondel 7
- Tuile Habitat ou Carte Primate 8
- Actions du Rondel 8
- Actions Gratuites 10
- Fin de Tour 12

Score de Fin de Partie 13
Règles Solo 14
Annexe 16
- Effets des Cartes 16
- Oiseaux 16
- Primates 17
- Prédateurs 18
- Tuiles Bonus Prédateur 19
- Faune 19
- Spécialistes 20
- Variante de Sélection des Spécialistes 22
- Glossaire 23

Iconographie 24

BGG

Règles

Vidéos de Tutoriel



Karma Games

Mise en Place

RONDEL

1. Placez le **plateau rondel** au centre de la table côté multi-joueurs visible.
2. Choisissez un segment de départ aléatoirement. En sens horaire, **placez 14 jetons énergie solaire (jaune)** dans l'anneau central en alternance autour du plateau — d'abord 2 jetons, puis 1 jeton, puis 2, puis 1, et ainsi de suite — jusqu'à ce que tous les emplacements soient remplis.
3. Placez le **jeton sélection d'action** près du rondel.

TUILES HABITAT

4. Mélangez les tuiles habitat et placez-en **9 face visible** sur les emplacements qui leur sont réservés sur le rondel.
5. Près du rondel, placez **3 piles habitat face cachée** en fonction du nombre de joueurs :

   👥 : 8 tuiles habitat par pile

   👥👥 :12 tuiles habitat par pile

   👥👥👥 :16 tuiles habitat par pile

Variante partie courte : Il est recommandé d'utiliser cette variante pour vos premières parties, ou pour les fois où vous avez un peu moins de temps que d'habitude. Faites des piles de tuiles habitat de 6/9/12 chacune pour une partie à 2/3/4 joueurs.

6. Placez une **tuile observation d'oiseaux** au-dessus de 2 de ces piles.
7. Formez une **quatrième pile face cachée** en utilisant toutes les tuiles habitat restantes. Placez la tuile **déclencheur fin de partie** au-dessus de cette pile.

PLATEAU SPÉCIALISTES

8. Placez le **plateau spécialistes** du côté correspondant à votre nombre de joueurs visible (soit 3/4 joueurs, soit 2 joueurs).
9. Placez les **5 jetons spécialiste**, chacun sur la case de départ de la piste correspondant à sa couleur de jeton.
10. Mélangez chaque paquet des **5 types de spécialistes** séparément, et placez-les face cachée à côté du plateau spécialistes.

TABLEAU DE CARTES

11. Mélangez les **paquets de cartes animaux (faune, primate, prédateur)** séparément. Avec chaque type de carte dans sa propre rangée, révélez les 3 premières cartes de chaque paquet pour former un tableau de 3x3. Placez chaque paquet face cachée sur la droite de la rangée correspondante.
12. Mélangez et distribuez **2 cartes oiseau** entre chaque paire de joueurs voisins — choisissez aléatoirement quelle face est jouée visible. Rangez les cartes restantes dans la boîte.

    Pour une partie à 2 joueurs : Distribuez 4 cartes oiseau au total entre les deux joueurs.

RÉSERVE GÉNÉRALE

13. Mélangez les **16 tuiles terrain** et disposez-les en une pile face cachée. Retournez la tuile du dessus face visible.
14. Révélez aléatoirement un nombre de **tuiles bonus prédateur** face visible égal à 3 fois le nombre de joueurs. Rangez les tuiles restantes dans la boîte.
15. Placez à portée de tous les joueurs :
    - les tuiles herbivore — triées par type d'habitat et numéro, face réintroduite visible *(voir page 6)*
    - les tuiles serpent — triées par type d'habitat
    - les tuiles rivière — triées par taille
    - les tuiles oasis — triées par habitat accompagnant
    - les pions prédateur
    - les pions primate
    - les jetons bioénergie (vert)

Note : Les pions prédateur et primate ainsi que les jetons bioénergie ne sont pas destinés à être limités. Si vous êtes à court, utilisez tout substitut approprié.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

16. Mélangez les **4 tuiles terrain de départ** et distribuez-en 1 à chaque joueur.
17. Chaque joueur prend **2 jetons bioénergie**.
18. La personne qui a vu un animal sauvage le plus récemment commence. Elle prend la **carte premier joueur**.
19. Chaque joueur pioche 6 cartes — **2 cartes de chaque paquet (faune, primate et prédateur)** et les ajoute à sa main.
20. Chaque joueur sélectionne et **défausse 3 cartes animaux** de sa main et choisit quel côté de sa tuile terrain de départ il veut utiliser (n'apparaît pas sur l'image).

Variante Expert Spécialistes n°1 : Recommandée si vous maîtrisez bien le jeu et souhaitez anticiper le déclenchement d'effets de spécialistes spécifiques. Dans cette variante, distribuez 2 spécialistes au hasard de chaque type à chaque joueur. À l'étape 20 de la mise en place des joueurs, chaque joueur en choisit un de chaque type à conserver et défausse les autres. Ils seront mis en jeu comme décrit dans la section « *Attirer un Spécialiste* » *(page 11)*.

Pour une variante encore plus poussée, voir la « Sélection des Spécialistes » (page 22) en annexe.


12
19
15
16
17
5
6
7
4
2
1
8
9
10
12
13
3
14
15
17
16
11
18
19
12

Introduction

Wildscape (n.): Une zone où la faune et la flore ont pu prospérer avec une présence humaine minimale, voire inexistante.
– Oxford English Dictionary, Juin 2024

Le monde a changé.

Des décennies de pression climatique et d'interventions humaines ont poussé les systèmes naturels du monde entier à leurs limites. Certaines régions ont été particulièrement touchées. Dans de vastes portions d'Afrique, des sécheresses prolongées, la dégradation des sols et la destruction des habitats ont fragilisé les paysages et les ont rendus difficiles à préserver. Face à l'aggravation de la situation, une série de crises naturelles a contraint des communautés à se déplacer ; certaines ont complètement disparu.

Mais suite au déclin de la population humaine, la terre a recommencé à respirer.

Les sols se sont stabilisés. L'eau est revenue. Les habitats se sont reconnectés. Dans des régions reculées d'Afrique, quelques naturalistes passionnés prennent soin de leurs terres en pleine régénération, une graine après l'autre. Ils protègent les habitats fragiles, réintroduisent des espèces disparues et favorisent la repousse de la nature. La terre réagit — parfois subtilement, parfois de façon spectaculaire — à leurs choix. Les erreurs du passé ne se répéteront pas. Maltraiter la terre, c'est la dessécher. Écouter la nature, c'est la voir s'épanouir et devenir l'écosystème le plus robuste qui soit.

Pour un récit authentique, je vous recommande vivement le court documentaire de 2013 « Forest Man ». Vous serez inspiré par ce qu'un individu dévoué à la nature peut accomplir.

Aperçu du Jeu

Wildscape se joue en une série de manches, chaque joueur jouant un tour lors de chacune d'elles. Commencez par le joueur possédant la carte premier joueur et poursuivez en sens horaire.

À chaque tour, vous choisissez un segment du rondel central qui contient une tuile habitat spécifique, un ensemble unique d'actions possibles et une quantité d'énergie variable.

À mesure que vous obtenez des tuiles habitat, placez-les sur votre territoire en faisant correspondre les types d'habitats d'une tuile à l'autre pour créer des habitats de différentes tailles. Vous pouvez y placer librement des herbivores en fonction du nombre de tuiles qui composent l'habitat. Placez suffisamment d'animaux d'un même type d'habitat et vous pourrez attirer le spécialiste de cet habitat pour obtenir des effets bonus immédiats ou permanents.

Vous dépensez de l'énergie pour améliorer vos herbivores, agrandir votre territoire, placer des tuiles spéciales comme des oasis et des rivières, placer des serpents et obtenir des cartes animaux uniques : des cartes prédateur et primate pour des effets bonus, et des cartes faune pour des objectifs personnels de fin de partie.

Les cartes oiseau fournissent des objectifs compétitifs entre joueurs voisins : jouez selon leur stratégie pour gagner de la bioénergie et des points de victoire (PV).

À la fin de votre tour, vous complèterez le tableau de cartes, ainsi que les tuiles habitat autour du rondel et distribuerez votre énergie utilisée une par une en sens horaire autour du rondel, créant ainsi une force en constante évolution pour les actions tout au long de la partie.

Lorsque la tuile déclencheur fin de partie de la dernière pile habitat est piochée, la partie se termine après qu'une dernière manche complète soit jouée. Tous les PV sont attribués en fin de partie pour toutes les rivières et tous les animaux de votre territoire, les cartes spécialiste et faune que vous possédez, ainsi que les objectifs oiseaux. Le meilleur écosystème l'emporte.

Suggestions pour votre première partie

Il y a de nombreux types d'actions et d'habitats que vous pouvez choisir de cibler dans Wildscape. Décider par où commencer peut être intimidant.

Pour vous orienter dans votre première partie, concentrez vos actions sur :

- Attirer rapidement 1 ou 2 spécialistes.
- Choisir 2 cartes oiseau et les gagner lors de l'observation d'oiseaux *(page 12)*.

Concepts Clés

Wildscape repose sur deux concepts clés autour desquels s'articule le reste du jeu :
le placement de **tuiles habitat** et d'**herbivores**.

Habitats

Il existe 5 types d'habitats différents :



Rivière Forêt Zone Humide Savane Désert

Une seule **tuile habitat** peut contenir 1, 2 ou 3 types d'habitats différents *(voir exemple ci-dessous)*. Lorsque vous obtenez une tuile habitat, placez-la sur votre territoire, sur n'importe quelle case vide et dans l'orientation de votre choix. Ses bords n'ont pas besoin de correspondre aux bords des tuiles adjacentes. Il n'est pas nécessaire qu'elle soit placée à côté d'une autre tuile. Vous pouvez également la défausser si vous le souhaitez.

Lorsque ces règles font simplement référence à un *habitat*, il s'agit d'une zone de votre territoire composée de tuiles habitat formant un motif connecté d'un seul type d'habitat. La taille de chaque habitat sur votre territoire est égale au nombre de tuiles adjacentes ayant des bords correspondants. De plus, certaines tuiles habitat comportent une **icône germe** qui indique une caractéristique particulièrement luxuriante : cette icône ajoute +1 à la taille du type d'habitat sur lequel elle apparaît ; elle n'augmente pas la taille de tout autre type d'habitat sur la même tuile.



Par exemple : Ce territoire contient une forêt de taille 4, une zone humide de taille 3 et une savane de taille 6 composée de 5 tuiles + 1 icône germe. Vous trouverez également de nombreux habitats de taille 1 disséminés sur votre territoire.



Une **montagne** occupe son emplacement sur les tuiles terrain, vous ne pouvez pas placer de tuiles habitat dessus. Toutes les montagnes adjacentes les unes aux autres sont considérées comme une seule **chaîne de montagnes** (même 1 montagne isolée compte pour une chaîne de montagnes de taille 1). Certaines montagnes possèdent une cascade qui peut servir de source d'eau pour placer des rivières à côté d'elles.



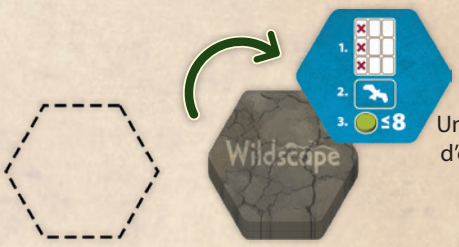
Les **nappes de pétrole** sont considérées comme des cases vides et des tuiles habitat peuvent (et devraient) y être placées. Toute nappe de pétrole non recouverte vaut -1 PV en fin de partie.

PIOCHER DES TUILES HABITAT DE LA « PILE ACTIVE »

Généralement, à la fin d'un tour, et pour certains effets durant votre tour, il vous sera demandé de piocher une tuile habitat dans la pile active. Il s'agit des piles de tuiles habitat face cachée que vous avez créées lors de la mise en place.

La pile active est celle sans tuile observation d'oiseaux ni tuile déclencheur fin de partie. Lorsque vous devez piocher une tuile habitat, vous piochez la tuile du dessus de cette pile.

Si, pour une raison quelconque, vous devez piocher alors que la pile active est vide, retirez une tuile observation d'oiseaux de la pile suivante (ou la tuile déclencheur fin de partie, s'il ne reste plus de tuiles d'oiseaux), et cette pile devient la pile active.



Pile Vide Nouvelle Pile Active

Une phase observation d'oiseaux aura lieu à la fin de ce tour

Lorsque vous retirez une tuile observation d'oiseaux ou une tuile déclencheur fin de partie d'une pile, retournez-la et placez-la au milieu du rondel pour vous rappeler de suivre la procédure correspondante décrite dans la *phase de Fin de Tour (page 12)*.

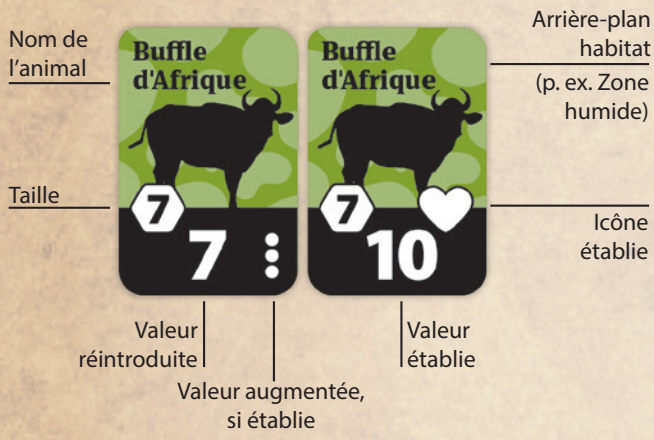
Réintroduction des Herbivores

La « réintroduction » consiste à relâcher délibérément une espèce dans la nature afin d'y établir une population saine, génétiquement diversifiée et autonome. Une « espèce établie » désigne une espèce qui s'est implantée et reproduite avec succès dans son nouvel environnement, et qui y est devenue largement répandue.

Les tuiles herbivore sont recto-verso : elles entrent en jeu sur leur face réintroduite et ne peuvent être retournées que plus tard sur leur face établie. Chaque face de la tuile herbivore indique son nom, sa taille, sa valeur et son type d'habitat.

La taille et la valeur d'un herbivore réintroduit sont égales ; les points qui accompagnent la valeur indiquent de combien celle-ci augmentera si la tuile animal devient établie.

Le face établie est indiquée par une icône de cœur, symbolisant la croissance de la population en santé et en vitalité. La valeur accrue est affichée tandis que la taille reste inchangée. **Notez que les cartes font généralement référence à la valeur d'un herbivore, jamais à sa taille**.



Vous pouvez ajouter autant d'herbivores de la réserve générale à un habitat correspondant que sa capacité le permet. N'oubliez pas que la taille d'un habitat correspond au nombre de tuiles habitat qui le composent. Tant que la taille totale de toutes les tuiles animaux (herbivores et serpents) d'un habitat est **égale ou inférieure** à la taille totale de l'habitat, elles peuvent y être placées.



Par exemple : Cette forêt a une taille de 6. Vous pouvez y placer soit un seul Grand Koudou de taille 6, soit deux Cricétomes de taille 3. Si vous rajoutez ensuite 4 tuiles habitat supplémentaires de forêt à cette zone, vous pourrez alors y ajouter un autre herbivore de taille 4 vivant en forêt.

Jouer des herbivores sur votre territoire est une action gratuite qui peut être effectuée à tout moment pendant votre tour !

N'oubliez pas, cependant, qu'il est conseillé de laisser votre habitat se développer avant de placer des tuiles animaux. Les animaux plus grands rapportent plus de PV une fois établis.

Une fois placé, un herbivore ne peut plus être retiré de son habitat. Cependant, il n'occupe jamais d'hexagone précis dans sa zone ; il appartient à l'habitat dans son ensemble et peut être repositionné à tout moment pour une meilleure lisibilité.

Dés de Suivi en bois (facultatif): Des dés sont inclus pour faciliter le suivi de l'espace disponible dans les habitats partiellement remplis. Par exemple, si vous placez un Buffle d'Afrique de taille 7 dans un habitat de zone humide de taille 9, vous pouvez utiliser un dé avec le « 2 » visible pour vous rappeler l'espace restant sans avoir à recompter l'habitat à chaque tour. Lorsque vous faites un rajout à l'habitat, il vous suffit de retourner le dé pour conserver le bon décompte.

HABITATS DE DÉSERT

Tous les herbivores ont besoin d'une source d'eau pour survivre — facilement trouvable dans les zones humides, les forêts et les savanes, mais rare dans les déserts.

Dans les habitats de désert, il est nécessaire de placer une tuile oasis avant de pouvoir y réintroduire un herbivore. Les tuiles oasis sont principalement des tuiles habitat de désert spécialisées, mais elles peuvent également contenir une petite zone d'un autre type d'habitat. Elles ne font pas partie de la pile de pioche de tuiles habitat. Elles ne peuvent être obtenues que par des actions spécifiques du rondel et grâce à des bonus spéciaux sur les cartes et les tuiles.

Les tuiles oasis sont signalées par un point d'eau central particulier, comme illustré ici. Du fait de l'abondance d'eau, chaque tuile oasis ajoute également +1 à son habitat de désert.



Note : Certaines tuiles habitat de désert comportent également une icône germe, mais cela n'en fait pas une oasis !

Chaque tuile herbivore placée dans un désert doit avoir sa propre oasis pour la soutenir — c'est-à-dire qu'un habitat de désert contenant 2 tuiles herbivore doit également contenir au moins 2 tuiles oasis.

Suggestion : Vous pouvez recouvrir une oasis avec votre herbivore du désert pour vous rappeler qu'elle a été utilisée.



Nécessite une oasis

Déroulement d'un Tour

Vous pouvez entreprendre de nombreuses actions à votre tour ; certaines vous coûtent de l'énergie, tandis que d'autres sont gratuites.

Dans Wildscape, l'énergie se présente sous 2 formes.

« L'énergie solaire » est représentée sur le rondel. Vous ne pouvez jamais ni prendre cette énergie ni la défausser. Au fur et à mesure de son utilisation, elle se recycle automatiquement, ce qui vous permet de l'utiliser à diverses fins — elle ne s'épuise jamais vraiment, elle se transforme seulement d'une forme à une autre.

L'autre type est la « bioénergie » contenue dans la terre et les êtres vivants. Elle est conservée dans votre réserve personnelle et utilisée en cas de besoin. Il est possible d'obtenir de la bioénergie de l'environnement, comme le peuvent certains spécialistes, et du monde vivant, notamment des prédateurs, des primates et des oiseaux. La transformation de l'énergie solaire en bioénergie est également possible sur le rondel *(voir Actions du Rondel, page 8)*.

Lorsqu'on vous demande de dépenser de l'énergie, celle-ci peut toujours provenir de n'importe lequel des deux types d'énergie dont vous disposez.

Vous devez effectuer **2 actions obligatoires** à votre tour :

- Choisir un segment du rondel.
- Choisir de prendre la tuile habitat gratuite OU jouer une carte primate.

Vos **actions optionelles** sont :

- Effectuer des actions du rondel
- Jouer des cartes prédateur
- Attirer un spécialiste
- Activer l'effet d'un spécialiste
- Réintroduire des herbivores *(Tout ceci est expliqué en détail ci-dessus dans la section « Concepts clés – Réintroduction des herbivores »)*.

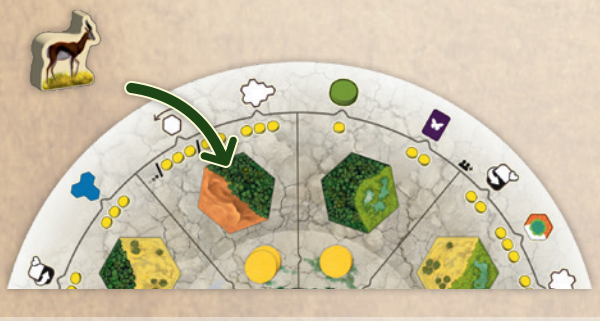
La plupart des actions peuvent être effectuées dans **l'ordre de votre choix**. Seule exception : vous devez choisir un segment du rondel avant d'effectuer les actions qui en dépendent (prendre la tuile habitat gratuite ou effectuer des actions du rondel). Cependant, ces actions dépendantes peuvent par ailleurs être effectuées dans n'importe quel ordre, les unes par rapport aux autres et par rapport à n'importe quelle autre action.

Chaque action doit être entièrement résolue avant d'en effectuer une autre. Tous les effets bénéfiques sont optionnels : vous pouvez choisir de les obtenir tous, en partie ou pas du tout, mais vous devez les recevoir immédiatement ou y renoncer. De même, toute tuile obtenue doit être placée immédiatement ou défaussée. Si vous obtenez plusieurs bonus simultanément, vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix. Tout coût (par exemple, défausser une carte ou dépenser de l'énergie, comme indiqué par un symbole ▸) **doit** être payé pour bénéficier des effets associés.

Choisir un Segment du Rondel (Obligatoire)

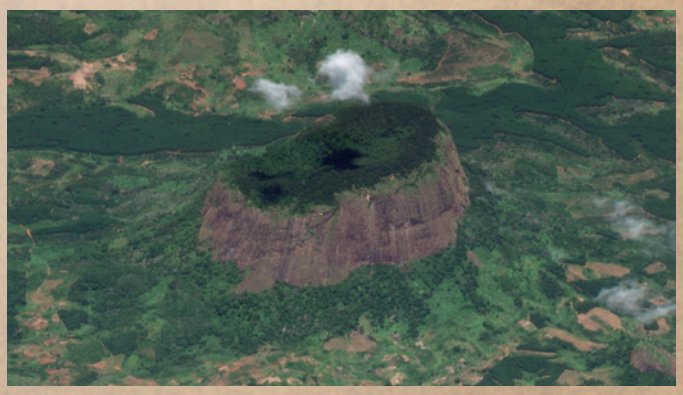
Placez le jeton sélection d'action à côté du segment du rondel de votre choix. Cela détermine la tuile habitat, les actions spécifiques du rondel et la quantité d'énergie solaire dont vous disposez pour ce tour.

Vous pouvez choisir n'importe quel segment, peu importe la position précédente du jeton, y compris le même segment que le joueur précédent !



Suggestion : Si vous avez joué une carte primate ce tour-ci (ou si vous prévoyez de le faire), vous pouvez recouvrir la tuile habitat avec le jeton sélection d'action pour vous rappeler que vous ne pouvez pas prendre la tuile habitat gratuite ce tour-ci (même si vous pouvez la récupérer grâce à d'autres effets bonus). Vous pouvez toujours effectuer des actions du rondel !

L'illustration du rondel de Wildscape s'inspire du mont Lico, au Mozambique. Avec ses falaises abruptes de 700 mètres, la montagne abrite 30 hectares de forêt tropicale vierge, nichée au sommet de son cratère volcanique. L'histoire de sa découverte est racontée dans le documentaire du National Geographic « The Lost Forest » (2020).



Planet Labs, CC BY 4.0, via Wikimedia Commons

Dans notre monde parallèle, les terres autour du mont Lico ont été surexploitées et dénudées de végétation, mais la forêt qui recouvre ce plateau a été épargnée par son isolement. Avec une planification rigoureuse, la richesse de la vie qu'elle abrite encore pourrait être la graine du redémarrage d'un nouvel écosystème durable.

Tuile Habitat ou Carte Primate (Obligatoire)

À un moment donné de votre tour, vous devrez choisir l'une des deux options présentées ici.

PRENDRE LA TUILE HABITAT GRATUITE

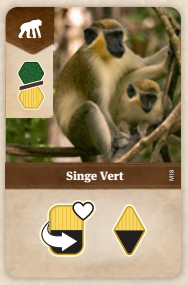
Si vous choisissez cette option, vous **devez** prendre la tuile habitat disponible dans votre segment du rondel. Cependant, vous pouvez la défausser si vous ne souhaitez pas la placer sur votre territoire.

OU

JOUER UNE CARTE PRIMATE

Au lieu de prendre la tuile habitat gratuite, vous pouvez jouer 1 carte primate de votre main par tour.

1. **Placez un pion primate** sur une tuile habitat correspondant à l'un des types d'habitat indiqués en haut à gauche de sa carte. Si la tuile correspond aux deux types d'habitat préférés, vous devez en choisir un pour pour y établir le primate.



2. **Vous ne pouvez pas placer un primate sur un hexagone adjacent à un autre pion primate :** *les primates sont territoriaux !* Si vous n'avez pas d'emplacement disponible, vous ne pouvez pas jouer la carte.
3. Après avoir placé le pion primate, vous **obtenez l'effet immédiat** indiqué sur la carte.

Veuillez consulter l'annexe pour une explication complète des effets des primates.



Par exemple : Vous souhaitez placer un Singe Vert, qui préfère un habitat de forêt ou de savane. Comme le primate **A** se trouve déjà sur votre territoire, vous ne pouvez pas placer un nouveau pion primate sur une tuile habitat à l'intérieur de la zone rouge : elles sont toutes adjacentes au primate déjà présent. Vous devez donc choisir une tuile habitat (forêt ou savane) en dehors de la zone rouge.

Note : Les primates ne sont pas pris en compte dans le calcul de la taille de l'habitat dans lequel ils sont placés *(ils vivent dans les arbres)*.

Parce que les primates préfèrent les grands territoires, à la fin de la partie, vous gagnerez des PV pour les avoir entourés de tuiles correspondant à leur habitat préféré *(voir le Score de Fin de Partie, page 13)*. L'aide de jeu indique la fréquence d'apparition de chaque type d'habitat sur les cartes primate *(les forêts sont les plus fréquentes)*.

Actions du Rondel



Chaque segment du rondel indique 2 à 3 actions différentes qui peuvent être effectuées à votre tour, chacune indiquant son coût en énergie.

Lorsque vous effectuez une action, déplacez le nombre de jetons énergie correspondant de votre segment vers le centre du plateau pour indiquer qu'ils ont été dépensés. Comme mentionné précédemment, vous pouvez également défausser de la bioénergie (vous commencez la partie avec 2 jetons) pour payer les actions, comme s'il s'agissait d'énergie solaire sur le rondel.

Vous pouvez effectuer les actions indiquées sur votre segment autant de fois que vous le souhaitez, y compris la même action plusieurs fois, jusqu'à épuisement de votre énergie ou jusqu'à ce que vous souhaitiez simplement arrêter.

Icône du Rondel	Coût	Effet
		**OBTENIR DE LA BIOÉNERGIE** Prenez 1 bioénergie de la réserve.
		**PRENDRE UNE CARTE** Prenez 1 carte face visible du type indiqué : primate, prédateur ou faune *(voir Primates page 8, Prédateurs page 10, Faune page 13)* du tableau de cartes pour l'ajouter à votre main. Les emplacements vides dans le tableau ne sont pas complétés avant la fin du tour. **Note :** Les cartes primate et prédateur ne peuvent pas être jouées directement du tableau mais seulement à partir de votre main. Les cartes faune sont conservées dans votre main pour le score de fin de partie sauf si elles sont défaussées.
		**ÉTABLIR UN HERBIVORE** Retournez une tuile herbivore sur sa face établie *(voir page 6)*. Cet herbivore a maintenant une valeur plus élevée : cela compte pour les prérequis des spécialistes, des prédateurs, de la faune, et pour marquer des PV.
		**PRENDRE DES TUILES HABITAT** Vous pouvez prendre et placer une tuile habitat d'un segment situé en sens antihoraire par rapport à votre segment actuel sur le rondel. Prendre la tuile habitat directement adjacente coûte 2 énergies ; prendre celle située à deux segments de distance coûte 3 énergies ; prendre la suivante coûte 4 énergies, et ainsi de suite. Vous n'êtes pas obligé de prendre les tuiles habitat les plus proches de votre segment.
		**PLACER UNE TUILE TERRAIN** Prenez la tuile terrain du dessus de la pile. Placez-la à côté de votre territoire actuel, où vous le souhaitez et dans n'importe quelle orientation. Elle doit toucher au moins un hexagone de votre territoire actuel, bord à bord. Une fois la tuile placée, retournez la tuile suivante de la pile face visible.
		**PLACER UNE OASIS** Placez une tuile oasis sur une case vide. Vous pouvez choisir n'importe quelle oasis disponible : une oasis avec une forêt, une zone humide ou une savane ; ou un désert complet sans autre type d'habitat.
 	 	**PLACER UNE RIVIÈRE** Selon l'icône affichée, dépensez 2/3 énergies pour placer une tuile rivière de taille 2/3. Les tuiles rivière sont recto-verso ; vous pouvez choisir la face visible. Les types d'habitats sont disposés différemment sur chaque face, mais toutes les tuiles sont identiques. Les tuiles rivière doivent être placées de manière à ce qu'au moins un bord d'eau touche un bord d'eau existant sur votre territoire. **Note :** La montagne de votre terrain de départ possède deux bords d'eau (cascades). Chaque tuile terrain supplémentaire possède une montagne avec un bord d'eau.
		**PLACER 2 SERPENTS** Vous pouvez prendre deux tuiles serpent (identiques ou différentes) et les placer dans leurs habitats correspondants. Les tuiles serpent sont recto-verso : une face de taille 1 et l'autre de taille 2. Vous pouvez jouer indifféremment une face ou l'autre, à condition que l'habitat soit suffisamment grand. Une fois placées, les tuiles serpent ne peuvent plus être retournées. **Déserts :** Contrairement aux herbivores, le serpent du désert n'a pas besoin d'une oasis *(voir page 6)*.
		**SERPENTS & RIVIÈRES** Vous avez le choix entre des rivières et des serpents de taille 1 — choisissez-en 2. Les règles relatives aux rivières et aux serpents s'appliquent de la même manière que pour leurs actions standards décrites ci-dessus.

Note : Lorsque vous effectuez l'une de ces actions à d'autres moments (c'est-à-dire en raison d'effets de carte), résolvez-les comme expliqué ici, mais ne payez pas le coût en énergie du rondel.

Actions Gratuites

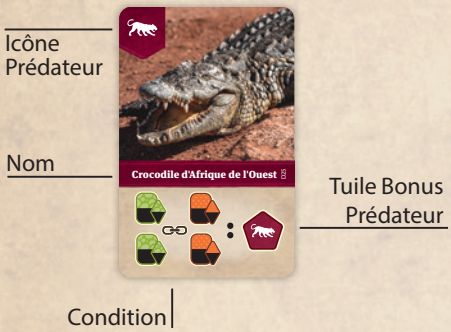
Outre la **Réintroduction des Herbivores** *(page 6)*, vous pouvez effectuer les actions suivantes autant de fois que vous le souhaitez pendant votre tour. Elles ne coûtent pas d'énergie, mais chacune peut avoir ses propres prérequis.

JOUER UNE CARTE PRÉDATEUR

Pour jouer une carte prédateur de votre main vous devez :

1. Remplir la condition indiquée sur la carte.
2. Placer un pion prédateur sur l'une des tuiles animaux utilisées pour remplir la condition. Chaque tuile animal ne peut contenir qu'un seul pion prédateur ; si vous n'avez aucune tuile animal disponible, vous ne pouvez pas jouer la carte.
3. Après avoir placé le pion prédateur, vous pouvez sélectionner n'importe quelle tuile bonus prédateur face visible et obtenir l'effet immédiat indiqué. Vous pouvez continuer à jouer des prédateurs même s'il n'y a plus de tuiles bonus disponibles.

Note : Une tuile animal avec un pion prédateur dessus peut encore être utilisée pour remplir les conditions des cartes prédateur que vous jouerez plus tard !



Veuillez consulter l'annexe pour une explication complète des conditions des prédateurs et des tuiles bonus prédateur.

Parce que les prédateurs préfèrent les proies grandes et établies (dont les troupeaux sont plus nombreux), vous gagnerez également des PV à la fin de la partie en fonction de la valeur de la tuile animal choisie *(voir le Score de Fin de Partie, page 13)*.

Quelques notes :

- Les prédateurs ne sont pas pris en compte dans le calcul de la taille de l'habitat dans lequel ils sont placés.
- Une tuile animal ne représente pas un animal isolé, mais un troupeau. Ainsi, **un troupeau d'herbivores peut encore s'établir** même après avoir été chassé par un prédateur ! Cela assure au chasseur une source de nourriture plus fiable pour l'avenir, et le prédateur rapportera davantage de points en fin de partie.
- La **condition d'un prédateur n'est requise que lors de son placement initial**. Peu importe si sa condition devient invalide par la suite : il reste associé à son herbivore.



Par exemple : Vous jouez le Crocodile d'Afrique de l'Ouest. Vous avez rempli sa condition qui exige 2 tuiles animaux de zone humide et 2 autres de désert dans des habitats contigus. De plus, vous devez également placer un pion prédateur sur **l'une des 4 tuiles animaux** utilisées pour remplir la condition du crocodile.

Le Daman du désert a déjà un pion prédateur dessus ; vous ne pouvez donc pas y placer le nouveau pion. Notez cependant que même si le Daman a déjà un pion prédateur, il peut tout de même servir à remplir la condition du Crocodile d'Afrique de l'Ouest ! Vous choisissez de placer le pion sur le Potamochère disponible dans la zone humide. La Gerboise du Désert et le Grand Aulacode sont également des cibles valides, car ils contribuent aussi à la condition du crocodile !

Vous pouvez alors sélectionner l'une des tuiles bonus prédateur restantes, comme « Placez 1 tuile rivière de taille 3 », et placer la rivière sur votre territoire comme d'habitude.

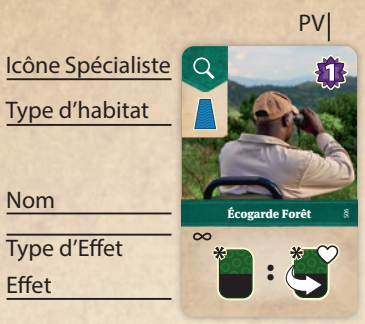




ATTIRER UN SPÉCIALISTE

Les spécialistes sont constamment à la recherche de nouveaux sites de recherche dans leur domaine d'expertise. Pour en attirer un, il faut disposer de communautés animales florissantes dans des habitats correspondant à leur type.

Les spécialistes ont un type d'habitat, et **chaque joueur ne peut attirer qu'un seul spécialiste de chaque type** au cours de la partie, pour un total de 5 spécialistes.



Additionnez la valeur totale de toutes vos tuiles animaux (herbivores et serpents) d'un même type d'habitat ; elles n'ont pas besoin d'être toutes dans le même habitat ! Pour un spécialiste des rivières, additionnez la valeur totale de vos tuiles rivière. Si la valeur totale est égale ou supérieure **au nombre affiché juste au-dessus du spécialiste** sur sa piste, vous avez réussi à attirer son attention !

Quand vous y parvenez :

1. Déplacez immédiatement ce jeton spécialiste d'une case plus haut sur la piste.
2. Piochez 2 cartes spécialiste du paquet correspondant, choisissez-en 1 et jouez-la face visible sur la table. Défaussez l'autre en dessous de son paquet.



Par exemple : le jeton spécialiste des forêts est sur sa case de départ. Vous devez donc atteindre une valeur totale en tuiles animaux d'au moins 6. Vous avez un herbivore de forêt (valeur 5) et un serpent de forêt (valeur 2) : le total est de 7 (largement suffisant !). Vous déplacez donc le jeton spécialiste des forêts sur la case 6 de la piste, piochez 2 cartes du paquet de spécialistes des forêts et en choisissez une à jouer. Le prochain joueur qui souhaitera attirer un spécialiste des forêts devra faire un effort supplémentaire pour cela.

Si vous remplissez les prérequis pour plusieurs spécialistes simultanément, vous pouvez les choisir dans l'ordre de votre choix. Cependant, chaque choix doit être effectué individuellement, sans consulter les paquets de cartes suivants.

Si vous utilisez une variante expert : au lieu de choisir un spécialiste dans le paquet, vous jouerez simplement le spécialiste que vous avez choisi au début de la partie.

Les effets de chaque type de spécialiste sont liés à...

Rivière	Établir et des bonus pour jouer des herbivores d'un type d'habitat spécifique
Zone Humide	Terrains
Forêt	Effets une fois par partie
Savane	Actions du rondel
Désert	Cartes animaux

ACTIVER L'EFFET D'UN SPÉCIALISTE

Les cartes spécialiste ont un effet qui peut être utilisé une fois par partie, une fois par tour, ou permanent selon l'icône affichée. En l'absence d'icône, consultez l'annexe pour connaître le timing spécifique de la carte.

Si l'effet de plusieurs cartes est déclenché simultanément, vous pouvez choisir quelle carte résoudre en premier.

Si un spécialiste vous accorde une action spécifique, vous n'avez pas besoin d'être sur le segment du rondel associé, sauf indication contraire sur la carte et/ou mentionné dans l'annexe.

Veuillez consulter l'annexe pour une explication complète des effets des spécialistes.

1× Ce symbole indique un effet une fois par partie. Après utilisation, tournez la carte sur le côté pour indiquer qu'elle ne peut plus être utilisée.

Ce symbole indique un effet une fois par tour. L'effet du spécialiste ne peut être répété au cours du même tour.

∞ Ce symbole indique un effet permanent. Vous pouvez bénéficier de l'effet de ce spécialiste autant de fois que vous le souhaitez pendant votre tour.





Fin de Tour

Une fois vos actions terminées, procédez comme suit :

1. Distribuez de l'énergie
2. Complétez les tuiles habitat
3. Complétez le tableau de cartes
4. Observation d'oiseaux ou déclencheur fin de partie (si nécessaire)

DISTRIBUER DE L'ÉNERGIE

En partant du segment du jeton sélection d'action, placez un jeton énergie utilisé dans chacun des segments suivants en sens horaire jusqu'à ce que le centre soit vide.

Note : Ne déplacez pas l'énergie inutilisée du segment actuel.



COMPLÉTER LES TUILES HABITAT

En commençant par le segment du jeton sélection puis en sens horaire, complétez chaque segment vide du rondel avec une tuile habitat de la pile active.

COMPLÉTER LE TABLEAU DE CARTES

S'il y a des espaces vides dans le tableau de cartes, complétez-les en faisant glisser les cartes face visible vers la gauche (1). Ensuite, révélez des cartes des paquets correspondants pour compléter les espaces restants (2).

Si vous devez compléter à partir d'un paquet vide, mélangez les cartes défaussées de ce type pour former une nouvelle pioche.

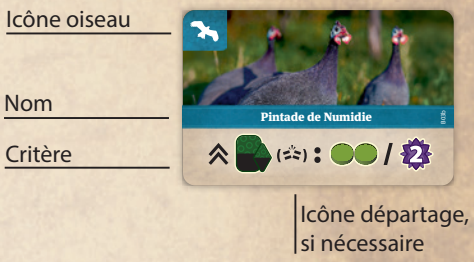


OBSERVATION D'OISEAUX OU DÉCLENCHEUR FIN DE PARTIE

Si une tuile observation d'oiseaux ou déclencheur fin de partie a été retirée d'une pile de tuiles habitat ce tour-ci, consultez la section correspondante ci-dessous. Sinon, passez au tour du joueur suivant.

OBSERVATION D'OISEAUX

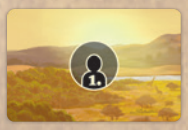
Le chant régulier des oiseaux indique généralement un environnement sûr et exempt de la menace imminente d'un prédateur, car ils cessent normalement de chanter en présence de prédateurs. Ce signal acoustique naturel est un gage de stabilité, permettant ainsi aux systèmes nerveux humains, aviaires et des autres animaux de se détendre.



1. Au début de chaque observation d'oiseaux en milieu de partie, renouvelez le tableau de cartes. Défaussez la carte animal la plus à gauche de chaque rangée et complétez-la comme d'habitude.
2. Ensuite, attention à vos oiseaux ! Chaque carte oiseau possède des critères uniques basés sur les tuiles ou les pions de votre territoire *(voir l'annexe pour une explication complète des critères des oiseaux et des éventuels critères de départage)*. Chaque paire de joueurs voisins consulte les 2 cartes oiseau entre eux (ou 4 cartes dans une partie à 2 joueurs), et celui qui remplit le mieux le critère d'un oiseau gagne 2 bioénergies de la réserve. En cas d'égalité (après application du critère de départage, le cas échéant), chaque joueur gagne 1 énergie ; vous pouvez être à égalité à zéro.
3. Immédiatement après l'observation d'oiseaux, si vous avez plus de 8 bioénergies, le surplus retourne dans la réserve générale. Consommez votre énergie à l'avance pour éviter tout gaspillage !

DÉCLENCHEUR FIN DE PARTIE

Après avoir vérifié quel joueur possède la carte premier joueur, tous les joueurs terminent la manche en cours afin que chacun ait effectué le même nombre de tours. Ensuite, chaque joueur effectue un dernier tour complet.



Voir *Score de Fin de Partie* pour déterminer le gagnant.



Score de Fin de Partie

Une fois la dernière manche terminée, additionnez vos PV obtenus grâce aux cartes et aux pions :

- Observation d'oiseaux finale
- Pions Primate
- Pions Prédateur
- Cartes Faune dans votre main
- Cartes Spécialiste que vous avez jouées

Note : L'énergie inutilisée ne rapporte rien pour le score de fin de partie.

Enfin, ajoutez la valeur imprimée sur les tuiles de votre territoire :

- La valeur totale de toutes les **rivières**
- La valeur face visible de tous les **herbivores** et **serpents** (chiffre blanc sur fond noir)

Soustrayez enfin 1 PV pour chaque **nappe de pétrole** encore visible.

Le joueur qui totalise le plus de PV remporte la partie grâce au meilleur écosystème ! **En cas d'égalité**, le joueur qui joue en dernier l'emporte.

OBSERVATION D'OISEAUX FINALE

Chaque paire de joueurs voisins consulte les 2 cartes oiseau entre eux (ou 4 cartes dans une partie à 2 joueurs) pour déterminer qui l'emporte pour chaque oiseau comme précédemment. Cependant, au lieu de gagner de l'énergie, vous obtenez 2 PV pour chaque oiseau gagné ou 1 chacun en cas d'égalité.

PIONS PRÉDATEUR

Les prédateurs préfèrent les grandes proies et les troupeaux importants pour chasser.

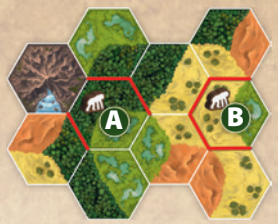
Chacun de vos pions prédateur vaut des PV en fonction de la valeur de sa proie (la tuile animal sur laquelle il est placé) selon le tableau suivant.

Si la valeur de la proie est	Alors le pion prédateur rapporte
1-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4

PIONS PRIMATE

Les primates préfèrent les grands territoires.

Vous marquez 1 PV pour chaque bord de la tuile du primate où le type d'habitat correspond au type d'habitat choisi pour ce primate des deux côtés.



Par exemple : le primate **A** revendique la partie forêt de sa tuile habitat. Il y a 3 tuiles avec des bords de forêt correspondants ; vous marquez donc 3 PV. Vous ne recevez aucun PV pour les bords de zone humide correspondants ! Dans la savane, le primate **B** marque 4 PV pour ses 4 bords correspondants.

Rappel : Si la tuile primate correspond à ses deux types d'habitats préférés, vous aurez placé le pion primate dans l'un ou l'autre. Seul ce type d'habitat est désormais pris en compte.

CARTES FAUNE

Une fois obtenues, les cartes faune sont conservées dans votre main. Elles sont considérées comme des cartes animaux et peuvent être défaussées pour payer tout effet nécessitant de *défausser une carte animal*.



Si vous conservez vos cartes faune jusqu'à la fin de la partie, vous gagnez des PV en fonction de votre respect du critère indiqué sur chaque carte.

L'icône immédiatement à droite de l'icône # indique l'élément qui doit être compté : il peut s'agir d'habitats, de tuiles animaux, d'un type spécifique de tuile hexagonale, etc. Le côté droit de la carte indique les PV attribués en fonction du nombre d'éléments que vous possédez. **Chaque carte faune ne peut rapporter des PV qu'une seule fois**, quel que soit le nombre d'éléments supplémentaires que vous possédez.

Cependant, vous pouvez compter un élément pour plusieurs cartes faune, si cela s'applique !

Consultez l'annexe pour une explication complète de chaque carte faune.



Par exemple : l'Abeille des Plaines d'Afrique de l'Est compte le nombre d'habitats de savane sur votre territoire qui contiennent au moins une tuile animal (herbivores ou serpents). Vous en avez 3, mais seulement 2 d'entre eux contiennent une tuile animal ; le 3e est vide. Par conséquent, d'après les PV indiqués sur la carte faune, vous marquez 2 PV pour vos 2 habitats éligibles. Le fait que l'un de vos habitats contienne 2 tuiles n'a aucune importance, car l'Abeille des Plaines d'Afrique de l'Est ne compte que les habitats, et non les tuiles individuelles.

Règles Solo

Dans le mode solo de Wildscape, vous affrontez les Braconniers qui traquent les animaux vulnérables dans les terres désolées. Votre seul espoir réside dans la restauration d'un environnement naturel suffisamment robuste pour offrir aux animaux un refuge sûr.

Les Braconniers sont un joueur virtuel qui simule les actions d'un adversaire humain. Avant de commencer, vous devez choisir un niveau de difficulté de 1 (+ facile) à 7 (+ difficile) ; ce choix déterminera leurs tuiles animaux de départ ainsi que la valeur des tuiles animaux et rivière qu'ils acquerront au cours de la partie.

Mise en Place Partie Solo

Les parties contre les Braconniers sont mises en place comme une partie à 2 joueurs, à l'exception des différences suivantes :





1. Placez le plateau rondel au centre de la table côté solo visible.
2. Il n'est pas nécessaire de créer des piles spécifiques de tuiles habitat avec les tuiles observation d'oiseaux. Empilez la tuile déclencheur fin de partie (en bas) et les deux tuiles observation d'oiseaux (en haut) au centre de la carte solo, comme indiqué. Les phases d'observation d'oiseaux et de fin de partie se dérouleront lors de tours fixes *(voir page suivante)*. Au besoin, piochez simplement des tuiles habitat face cachée dans la réserve générale.
3. N'utilisez pas la carte oiseau B07 Circaète à Poitrine Noire / Ibis Chauve (espèces différentes de serpents / le plus de spécialistes). Si distribuée, remplacez-la avec une carte oiseau différente.
4. Disposez les 6 tuiles bonus prédateur disponibles en ligne, dans un ordre aléatoire. Lorsque les Braconniers s'emparent d'une tuile, ils la prennent de gauche à droite.
5. Les Braconniers ne reçoivent aucune carte, ni bioénergie, ni tuile terrain de départ.
6. Les braconniers commencent avec :
   - Un pion primate et prédateur dans leur réserve personnelle.
   - 1 tuile animal de chaque type d'habitat ; la taille de chaque animal est égale au niveau de difficulté. Ainsi, si la difficulté est de 1 ou 2, les Braconniers commencent avec les serpents appropriés.
   - Des tuiles rivière de votre choix d'une valeur égale au niveau de difficulté.

Note : Si votre niveau de difficulté est de 6 ou plus, les Braconniers commenceront la partie en ayant déjà atteint le seuil de tous les spécialistes *(voir la section « Spécialistes », page suivante)*. Placez immédiatement tous les jetons spécialiste sur la rangée 6. Votre seuil initial pour attirer les spécialistes sera de 8.



Par Exemple : Au niveau de difficulté 5, les Braconniers commencent avec 4 herbivores de taille 5 — un de chaque type d'habitat — ainsi qu'avec 2 tuiles rivière de taille 3 et 2.

Jouer

La partie dure exactement 12 manches. Vous résoudrez une phase d'observation d'oiseaux après les manches 4 et 8, et la partie se termine après le tour des Braconniers à la manche 12.

Lors de chaque manche, vous jouez votre tour en premier normalement.

Lors du tour des Braconniers, ils vont :

1. Choisir un segment du rondel.
2. Défausser une tuile habitat gratuite.
3. Résoudre uniquement les actions spéciales Braconniers indiquées sur ce segment.
4. Réaliser la phase de Fin de Tour comme d'habitude *(voir les règles spéciales d'observation d'oiseaux à la page suivante)*.

LES BRACONNIERS CHOISISSENT UN SEGMENT DU RONDEL

Les Braconniers choisissent toujours le segment du rondel avec le plus d'énergie. En cas d'égalité, ils choisissent le premier segment en sens horaire en partant de votre segment d'action.

LES BRACONNIERS DÉFAUSSENT LA TUILE HABITAT

Les Braconniers ne se soucient pas de préserver l'environnement.



Les Braconniers défaussent toujours la tuile habitat située sur leur segment du rondel. Placez cette tuile sur un emplacement vide de la carte solo. Lorsque la carte solo contient 4 tuiles, vous résoudrez l'événement indiqué sur la tuile centrale **à la fin du tour des Braconniers** *(voir Observation d'Oiseaux ci-contre)*.

ACTION DU RONDEL DES BRACONNIERS

L'action des Braconniers consiste toujours à prendre une tuile animal, puis à résoudre toute action supplémentaire indiquée.

TUILE ANIMAL

Les Braconniers prennent une tuile animal correspondant au type d'habitat indiqué dans l'anneau Braconnier de leur segment du rondel. Le segment entièrement blanc signifie que les Braconniers choisissent le type d'habitat pour lequel ils ont la plus petite valeur totale d'animaux (en cas d'égalité, vous choisissez).

Ils choisissent un animal dont la taille correspond au nombre de jetons énergie présents ; cette énergie est dépensée par les Braconniers au centre du plateau. Si le segment affiche une icône +⚙, la taille de l'animal est égale à la quantité d'énergie + le niveau de difficulté ! S'il n'y a pas d'animal de la bonne taille, ils choisissent l'animal de taille immédiatement inférieure, puis un autre animal pour combler la différence, et ainsi de suite.

Par exemple : Vous jouez au niveau de difficulté 5. Les Braconniers choisissent un segment avec 5 énergies et une icône +⚙ pour un total de 10. Ainsi, les Braconniers prennent un herbivore de taille 8 et un serpent de taille 2.

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Les Braconniers prennent des tuiles rivière de votre choix d'une valeur égale au niveau de difficulté.

Les Braconniers établissent leurs 2 plus grands herbivores (en cas d'égalité, vous choisissez).

Défaussez du tableau la carte la plus à gauche du type indiqué.

Si c'est une carte primate, les Braconniers prennent un pion primate.

Si c'est une carte prédateur, les Braconniers prennent un pion prédateur et défaussent la tuile bonus prédateur la plus à gauche.

SPÉCIALISTES

Une activité braconnière excessive rend la situation très dangereuse pour les spécialistes.

Les Braconniers ne prennent pas de spécialistes. Cependant, s'ils atteignent 6 points d'animaux ou de rivières **avant que vous n'ayez joué le spécialiste correspondant**, déplacez ce jeton spécialiste sur la rangée 6 de la piste. Votre seuil pour attirer ce spécialiste est maintenant de 8.

OBSERVATION D'OISEAUX

À la fin du tour des Braconniers, si les 4 emplacements de la carte solo sont occupés, retirez les 4 tuiles et mettez-les de côté en pile. Ensuite, résolvez l'événement indiqué sur la tuile au centre de la carte solo.

TUILE OBSERVATION D'OISEAUX

Résolvez une phase complète d'observation d'oiseaux contre les Braconniers. Les Braconniers obtiennent de la bioénergie normalement quand ils sont en compétition pour les cartes oiseau.

Certaines cartes oiseau ont une icône ⚙ pour indiquer qu'elles sont évaluées de manière différente pour les Braconniers. *Veuillez consulter l'annexe pour une explication complète de la méthode d'évaluation des oiseaux avec l'icône ⚙.*

Ensuite, les Braconniers ne défaussent pas d'énergie s'ils en possèdent plus de 8. En fait, ils marqueront 1 PV pour chaque jeton bioénergie détenu à la fin de la partie.

Enfin, placez la tuile observation d'oiseaux du dessus sur la pile des 4 tuiles habitat mises de côté.

TUILE DÉCLENCHEUR FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement. Voir le *Score de Fin de Partie* pour déterminer le vainqueur.

Score de Fin de Partie

Après la 12e manche, la partie se termine.

Effectuez l'observation d'oiseaux finale normalement, elle rapporte 2 PV au gagnant, ou 1 PV chacun en cas d'égalité.

Additionnez votre score final comme d'habitude. Le score final des Braconniers est égal à :

- Leurs PV d'oiseaux finals
- La valeur de leurs herbivores
- La valeur de leurs serpents
- La valeur de leurs rivières
- 1 PV pour chacun de leurs jetons bioénergie

Si vous avez plus de PV que les Braconniers, vous avez bâti un écosystème florissant suffisamment robuste pour sauver les animaux de l'extinction.

Annexe

Effets des Cartes

Tous les effets des cartes sont actifs dès qu'elles ont été jouées avec succès. Tous les effets bénéfiques sont optionnels : vous pouvez choisir de les obtenir tous, partiellement ou aucun, mais vous devez les prendre immédiatement ou y renoncer. De même, toute tuile obtenue doit être placée immédiatement ou défaussée. Si vous obtenez plusieurs bonus simultanément, vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix. Tout coût (par exemple, défausser une carte ou dépenser de l'énergie comme indiqué par un symbole ▶) doit être payé pour bénéficier des effets associés.

Une explication complète de chaque carte est fournie dans les pages suivantes.



Oiseaux

Les cartes oiseau sont recto-verso — chaque numéro de carte possède un côté a et un côté b.

B01a Jabiru d'Afrique : L'habitat de rivière unique de + grande valeur.

Mode solo : Comptez la valeur totale de la rivière des Braconniers divisée par 2 (arrondie à l'inférieur).

B01b Flamant Nain : Le + d'habitats de rivière de valeur 3 minimum.

Mode solo : Comptez la valeur totale de la rivière des Braconniers divisée par 5 (arrondie à l'inférieur).

B02a Bec-Ouvert Africain : Le + de tuiles animaux de zone humide.

B02b Aigle Pêcheur d'Afrique : La tuile animal de zone humide unique de + grande valeur. Si égalité, comparer la 2e meilleure, etc.

B03a Milan à Bec Jaune : Le + de tuiles animaux de forêt.

B03b Pintade de Numidie : La tuile animal de forêt unique de + grande valeur. Si égalité, comparer la 2e meilleure, etc.

B04a Héron Garde-Bœufs : Le + de tuiles animaux de savane.

B04b Autruche : La tuile animal de savane unique de + grande valeur. Si égalité, comparer la 2e meilleure, etc.

B05a Ganga Couronné : Le + de tuiles animaux de désert.

B05b Messager Sagittaire : La tuile animal de désert unique de + grande valeur. Si égalité, comparer la 2e meilleure, etc.

B06a Outarde Kori : Le + d'herbivores établis.

B06b Bucorve du Sud : Le + d'herbivores de valeur 6 minimum.

Mode solo : Ignorez les tuiles animaux de départ des Braconniers.

Vulnérable : *En Afrique du Sud, des propriétaires de maisons exaspérés dans les zones urbaines ont déjà tué des Bucorves du Sud en raison de comportements comme la destruction de fenêtres à la vue de leur reflet. Le Bucorve du Sud, la plus grande espèce de bucorvidés au monde, vit en groupes de 5 à 10 individus et se rassemble pour chasser les proies difficiles.*

B07a Circaète à Poitrine Noire : Le + d'espèces de serpents. Il y a 8 espèces de serpents — une valeur 1 et 2 pour chaque type d'habitat.

Inutilisé en mode solo.

B07b Ibis Chauve : Le + de cartes spécialiste jouées.

Inutilisé en mode solo.

B08a Inséparable de Fischer : Le + de pions primate.

B08b Vautour à Dos Blanc : Le + de pions prédateur.

B09a Traquet Montagnard : Le + de chaînes de montagnes.

Mode solo : Lors des 1re/2e/3e comparaisons, comptez que les Braconniers ont 2/4/6 chaînes de montagnes.

B09b Buse Montagnarde : Le + de chaînes de montagnes de taille 2 minimum.

Mode solo : Lors des 1re/2e/3e comparaisons, comptez que les Braconniers ont 1/2/3 chaînes de montagnes de taille 2.

B10a Grue Couronnée Grise : La + grande ligne droite de cases occupées.

Mode solo : Lors des 1re/2e/3e comparaisons, comptez que les Braconniers ont 5/7/9 cases occupées.

En danger : *Grâce notamment aux mesures de conservation, les récentes augmentations observées au Rwanda, en Zambie et en Ouganda pourraient contribuer à inverser la tendance au déclin de la Grue Couronnée Grise et laisser entrevoir une amélioration future de son statut. En Tanzanie, le projet Bird Atlas estime la population entre 1 000 et 1 600 individus, contre 600 à 1 000 en 2014, une hausse probablement due aux déplacements entre le Rwanda et la Tanzanie dans la vallée du Kagera.*

B10b Bec-en-sabot du Nil : Identifier la + grande ligne de cases occupées dans chacune des 3 directions. Comparer la 2de + grande avec votre voisin. Si 2 lignes sont à égalité pour la + grande, une des 2 compte comme la 2de + grande.

Mode solo : Lors des 1re/2e/3e comparaisons, comptez que les Braconniers ont 4/6/8 cases occupées.

Primates

M01 Colobe Guéréza : Défaussez 1 carte animal de votre main pour placer 1 tuile terrain et 1 tuile rivière de taille 3.

M02 Mandrill : Défaussez 1 carte animal de votre main pour placer 2 tuiles habitat du rondel.

M03 Cercopithèque Ascagne : Prenez 2 tuiles habitat de la pile active et placez-les.

M04 Singe Bleu : Établissez 2 herbivores.

M05 Gorille : Prenez 2 cartes animaux d'une même colonne du tableau. Elles n'ont pas besoin d'être adjacentes.

M06 Lémur Catta : Prenez 2 cartes faune du tableau.

En danger : *Avec une réduction de population suspectée d'au moins 50 % sur trois générations, due à une forte fragmentation des forêts et à un niveau insoutenable de captures pour le commerce illégal d'animaux de compagnie, le Lémur Catta sera probablement classé en danger critique d'extinction dans un avenir proche. Omnivore opportuniste, il se nourrit de tout ce qui lui tombe sous la main, notamment d'araignées, de caméléons, de chenilles, d'insectes, de petits oiseaux et de termitières.*

M07 Colobe à Longs Poils : Prenez 2 cartes prédateur du tableau.

M08 Mone : Prenez 2 cartes primate du tableau.

M09 Bonobo : Gagnez de l'énergie jusqu'à en avoir 4 dans votre réserve personnelle.

M10 Galago de Garnett : Gagnez 1 énergie pour chaque carte primate que vous avez jouée et pour chaque que vous avez en main (y compris celle-ci).

M11 Vari Noir et Blanc : Établissez 1 herbivore de forêt et placez 1 serpent de forêt.

M12 Babouin Jaune : Établissez 1 herbivore de zone humide et placez 1 serpent de zone humide.

M13 Mone de Campbell : Placez 2 serpents.

M14 Mangabey Fuligineux : Placez 1 tuile rivière de taille 1 et 1 de taille 2.

M15 Mangabey à Joues Grises : Placez 1 tuile habitat de la pile active et 1 tuile rivière de taille 1.

M16 Gélada : Défaussez 1 carte animal de votre main pour placer 1 tuile habitat à la fois de la pile active et du rondel.

M17 Galago du Sénégal : Gagnez 1 énergie pour chaque carte prédateur que vous avez jouée et pour chaque que vous avez en main.

M18 Singe Vert : Établissez 1 herbivore de savane et placez 1 serpent de savane.

M19 Colobe Bai d'Afrique Occidentale : Placez 1 tuile terrain.

En danger : *Déjà petites et isolées, les populations de Colobe Bai d'Afrique Occidentale sont en déclin face à la demande croissante en ressources naturelles d'une population humaine en forte croissance en Afrique de l'Ouest. La population humaine a augmenté de plus de 100 % dans les sept pays de son aire de répartition depuis 1990, et les taux de déforestation ont plus que doublé depuis 2013.*

M20 Vervet Tantale : Placez 1 tuile rivière de taille 3.

M21 Galago Moholi : Placez 1 tuile rivière de taille 1 et gagnez 2 énergies.

M22 Chimpanzé : Gagnez 1 énergie pour chaque terrain que vous possédez (sans compter votre tarrain de départ).

M23 Vervet : Défaussez 1 carte animal de votre main pour placer 1 tuile terrain et 1 tuile oasis de désert complet.

M24 Macaque de Barbarie : Défaussez 1 carte animal de votre main pour placer 1 tuile oasis au choix et 1 tuile habitat de la pile active.

M25 Patas : Défaussez 1 carte animal de votre main pour placer 1 tuile oasis au choix et 1 tuile rivière de taille 2.

M26 Babouin Olive : Établissez 1 herbivore de désert et placez 1 serpent de désert.

M27 Babouin Hamadryas : Placez 1 tuile habitat du rondel.

M28 Babouin Chacma : Placez 1 tuile oasis au choix.

Prédateurs

Chaque prédateur a une condition unique qui doit être remplie.

D01 Crocodile du Nil : 2 herbivores de zone humide établis.

D02 Léopard : 2 herbivores de forêt établis.

D03 Guépard : 2 herbivores de savane établis.

D04 Hyène Brune : 2 herbivores de désert établis.

D05 Ratel : 1 herbivore établi de zone humide, de forêt et de savane.

D06 Loutre du Cap : 1 herbivore de zone humide et de forêt, chacun de valeur 7 ou plus.

D07 Serval : 1 herbivore de zone humide et de savane, chacun de valeur 7 ou plus.

D08 Chacal à Flancs Rayés : 1 herbivore de forêt et de savane, chacun de valeur 7 ou plus.

D09 Mangouste des Marais : 1 habitat de zone humide contenant 1 herbivore de valeur 7 ou plus et 1 serpent.

D10 Mangouste Rayée : 1 habitat de forêt contenant 1 herbivore de valeur 7 ou plus et 1 serpent.

D11 Loup du Serengeti : 1 habitat de savane contenant 1 herbivore de valeur 7 ou plus et 1 serpent.

D12 Renard Famélique : 1 habitat de désert contenant 1 herbivore de valeur 7 ou plus et 1 serpent.

D13 Loutre à Cou Tacheté : 1 habitat de zone humide contenant 2 herbivores, chacun de valeur 4 ou plus.

D14 Galidie à Queue Annelée : 1 habitat de forêt contenant 2 herbivores, chacun de valeur 4 ou plus.

D15 Hyène Tachetée : 1 habitat de savane contenant 2 herbivores, chacun de valeur 4 ou plus.

D16 Fennec : 1 habitat de désert contenant 2 herbivores, chacun de valeur 4 ou plus.

D17 Genette Commune : 1 herbivore de zone humide de valeur 5 ou plus dans 1 habitat adjacent à 2 chaînes de montagnes différentes.

D18 Zorille à Nuque Blanche : 1 herbivore de forêt de valeur 5 ou plus dans 1 habitat adjacent à 2 chaînes de montagnes différentes.

D19 Otocyon : 1 herbivore de savane de valeur 5 ou plus dans 1 habitat adjacent à 2 chaînes de montagnes différentes.

D20 Chat Ganté : 1 herbivore de désert de valeur 5 ou plus dans 1 habitat adjacent à 2 chaînes de montagnes différentes.

D21 Crocodile Nain : 1 herbivore de zone humide de valeur 6 ou plus dans un habitat adjacent à 2 habitats de rivière différents.

D22 Fossa : 1 herbivore de forêt de valeur 6 ou plus dans un habitat adjacent à 2 habitats de rivière différents.

D23 Loup Algérien : 1 herbivore de savane de valeur 6 ou plus dans un habitat adjacent à 2 habitats de rivière différents.

D24 Lycaon : 1 herbivore de désert de valeur 6 ou plus dans un habitat adjacent à 2 habitats de rivière différents.

En danger critique d'extinction : *Avec seulement 1 400 individus adultes environ, le Lycaon (ou Lycaon Peint) est une espèce rare. Nomades, les Lycaons occupent d'immenses territoires ; les meutes du Serengeti couvrent environ 2 300 km² chacune. Ce qui les distingue vraiment, c'est leur lien indéfectible et leur structure sociale unique, dirigée par un couple alpha dominant. La femelle alpha, véritable matriarche, est généralement la seule à se reproduire, et toute la meute se consacre à l'élevage de ses petits. Très coopératifs, ils utilisent même des « éternuements » pour prendre des décisions collectives. Ils comptent parmi les rares prédateurs à prendre soin activement de leurs membres malades et âgés, ainsi qu'à veiller à ce que les petits soient toujours les premiers à manger après la chasse.*

D25 Crocodile d'Afrique de l'Ouest : 2 tuiles animaux de zone humide et 2 de désert dans des habitats contigus. *

D26 Chacal à Chabraque : 2 tuiles animaux de forêt et 2 de désert dans des habitats contigus. *

D27 Caracal : 2 tuiles animaux de savane et 2 de désert dans des habitats contigus. *

* Chaque paire de tuiles animaux peut être dans un même habitat ou dans des habitats séparés, mais elles doivent toutes être dans un groupe continu d'habitats adjacents. Les habitats adjacents doivent se toucher bord à bord, toucher juste un angle ne compte pas *(voir l'exemple page 10)*.

D28 Lion : 2 herbivores, chacun de valeur 10 ou plus.

En danger critique d'extinction : *les Lions parcouraient autrefois la majeure partie de l'Afrique et certaines régions d'Asie et d'Europe. Mais les Lions d'Afrique ont disparu de 94 % de leur aire de répartition historique et ne se trouvent plus aujourd'hui que dans certaines parties de l'Afrique subsaharienne. La chasse est assurée par les femelles, qui chassent en groupe. Plus rapides et plus agiles que les mâles, elles sont capables de s'attaquer à des animaux bien plus grands et plus rapides qu'elles.*

Tuiles Bonus Prédateur

P01 : Gagnez 3 énergies.

P02 : Placez 1 serpent et gagnez 2 énergies.

P03 : Placez 1 tuile rivière de taille 1 et 1 tuile serpent.

P04 : Placez 1 tuile rivière de taille 1 et établissez 1 herbivore.

P05 : Placez 1 tuile rivière de taille 2 et gagnez 1 énergie.

P06 : Placez 1 tuile rivière de taille 2 et 1 tuile serpent.

P07 : Placez 1 tuile rivière de taille 3.

P08 : Placez 1 tuile terrain.

P09 : Placez 1 tuile oasis au choix.

P10 : Placez 1 tuile oasis de désert complet et gagnez 1 énergie.

P11 : Placez 1 tuile habitat du rondel.

P12 : Établissez 1 herbivore et gagnez 1 énergie.

P13 : Établissez 1 herbivore et placez 1 tuile serpent.

P14 : Prenez n'importe quelle carte animal du tableau.

P15 : Défaussez 1 carte animal de votre main pour prendre 1 carte primate et 1 prédateur du tableau.

P16 : Défaussez 1 carte animal de votre main pour prendre 1 carte primate et 1 faune du tableau.

P17 : Défaussez 1 carte animal de votre main pour prendre 1 carte prédateur et 1 faune du tableau.

P18 : Dépensez 1 énergie pour placer 1 tuile terrain et 1 tuile rivière de taille 1.

Faune

Tous les critères prennent en compte les éléments sur votre territoire et dans votre réserve personnelle.

F01 Tortue Sillonnée : Jetons bioénergie.

> ***En danger d'extinction :*** *La Tortue Sillonnée est en déclin rapide en raison de la destruction massive de son habitat, de l'exploitation pour ses œufs et sa chair, et des effets progressifs du changement climatique et de la désertification dans son habitat subsaharien. C'est l'une des plus grandes tortues terrestres au monde et la plus grande tortue d'Afrique, pouvant dépasser 100 kg et présentant une longueur de carapace en ligne droite allant jusqu'à 86 cm.*

F02 Cobra du Cap : Tuiles serpent.

F03 Varan du Nil : Tuiles animaux de zone humide de même valeur.

F04 Scinque Rayé Africain : Tuiles animaux de forêt de même valeur.

F05 Lézard Géant à Plaques : Tuiles animaux de savane de même valeur.

F06 Agame des Colons : Tuiles animaux de désert de même valeur.

F07 Bousier Africain : Herbivores de valeur 8 ou plus.

F08 Punaise d'Eau Géante : Habitats de zone humide avec des tuiles animaux.

F09 Phasme Géant Africain : Habitats de forêt avec des tuiles animaux.

F10 Abeille des Plaines d'Afrique de l'Est : Habitats de savane avec des tuiles animaux.

F11 Scorpion à Queue Grasse : Habitats de désert avec des tuiles animaux.

F12 Caméléon : Tuiles animaux dans 1 habitat.

F13 Roussette Paillée Africaine : Tuiles habitat avec seulement 1 type d'habitat (tuiles oasis de désert complet incluses).

F14 Criquet Pèlerin : Tuiles Oasis.

F15 Cichlidé : Tuiles rivière de taille 1.

F16 Tête de Serpent Africain Sombre : Tuiles rivière de taille 2.

F17 Poisson-chat Africain : Tuiles rivière de taille 3.

F18 Tortue Luth : Habitats de rivière contenant les 3 tailles de tuiles rivière.

F19 Tétra du Congo : Nombre d'habitats de rivière.

F20 Lamentin d'Afrique de l'Ouest : Nombre de sources d'eau pour un seul habitat de rivière.

F21 Bouquetin d'Abyssinie : Taille de votre + grande chaîne de montagnes.

F22 Daman des Rochers : Chaînes de montagnes de taille différentes.

F23 Suricate : Chaînes de montagnes entièrement entourées de cases occupées (les cases de montagne ne comptent pas).

F24 Termites : Cases vides de votre territoire entièrement entourées de cases occupées.

F25 Pangolin Géant : Trous (de toutes tailles) entre les tuiles terrain.

> ***En danger :*** *Le trafic intercontinental d'écailles de pangolin tropical Africain vers l'Asie a augmenté au cours de la dernière décennie et les changements de gouvernance et d'application de la loi nécessaires pour prévenir la surexploitation de l'espèce sont peu susceptibles d'intervenir d'ici une génération. Les Pangolins Géants se réfugient dans des endroits tels que d'anciens terriers d'oryctéropes, des fourrés denses ou des termitières partiellement ouvertes. On a découvert que leurs terriers possèdent de multiples entrées et de grandes chambres qui pourraient permettre aux pangolins de se retourner et de sortir du terrier en marche avant.*

F26 Fourmis Légionnaires : Tuiles terrain, votre terrain de départ inclus, sans cases vides.

F27 Gecko Géant de Madagascar : Habitats avec au moins 2 tuiles animaux.

F28 Monarque Africain : Tuiles terrain, votre terrain de départ inclus, qui ne sont adjacentes qu'à une seule autre tuile terrain.

Spécialistes

Rivière

S01 Photographe Animalier : Si vous placez 1 nouvelle espèce d'animal de zone humide (nom différent), vous pouvez gagner 2 énergies.

S02 Traqueuse : Si vous placez 1 nouvelle espèce d'animal de forêt (nom différent), vous pouvez placer 1 tuile habitat de la pile active.

S03 Naturaliste : Si vous placez 1 nouvelle espèce d'animal de savane (nom différent), vous pouvez établir un herbivore de zone humide, forêt ou désert.

S04 Ophiologue : Si vous placez 1 nouvelle espèce d'animal de désert (nom différent), vous pouvez placer 2 serpents.

S05 Écogarde Zone Humide : Si vous placez 1 herbivore de zone humide, il devient immédiatement établi.

S06 Écogarde Forêt : Si vous placez 1 herbivore de forêt, il devient immédiatement établi.

S07 Écogarde Savane : Si vous placez 1 herbivore de savane, il devient immédiatement établi.

S08 Écogarde Désert : Si vous placez 1 herbivore de désert, il devient immédiatement établi.

Zone Humide

S09 Hydrogéologue : Placez 1 tuile terrain et 1 tuile rivière de taille 1.

S10 Technicienne en Matières Dangereuses : Placez 1 tuile terrain. Placez 1 énergie sur chacune de ses nappes de pétrole. Vous gagnez l'énergie quand vous recouvrez la nappe de pétrole.

S11 Géophysicienne : Choisissez de placer 1 ou 2 tuiles terrain. Si vous en placez 2, tous vos adversaires gagnent 2 énergies.

S12 Géologue : Dépensez 2 énergies pour placer 1 tuile terrain.

S13 Explorateur : Défaussez 1 carte animal de votre main pour placer 2 tuiles terrain.

S14 Topographe : Si vous placez 1 tuile terrain, vous pouvez placer une tuile rivière de taille 1.

S15 Cartographe : Si vous remplissez entièrement 1 tuile terrain, y compris votre terrain de départ, soit vous gagnez 1 énergie, soit vous dépensez 1 énergie pour placer 1 nouvelle tuile terrain.

S16 Ingénieure Civile : Pour le reste de la partie, vous pouvez recouvrir les cases de montagne sans source d'eau ; toutes les autres règles de placement restent en vigueur. Si vous le faites, gagnez 1 énergie pour chaque case de montagne ainsi recouverte.

Forêt

S17 Militante : Défaussez 1 carte animal de votre main pour effectuer un tour supplémentaire. Terminez votre tour en cours, y compris toutes les étapes de *Fin de Tour*, puis effectuez un autre tour complet.

S18 Défenseur de l'Environnement : Établissez 2 herbivores.

S19 Collectrice de Fonds : Gagnez 4 énergies.

S20 Hydrologue : Placez 1 rivière de taille 1 et 1 de taille 3. Elles n'ont pas besoin d'être placées à côté d'une source d'eau ni l'une à côté de l'autre.

S21 Ingénieur en Irrigation : Placez 2 tuiles oasis de désert complet.

S22 Arpenteur : Piochez 3 tuiles habitat de la pile active. Défaussez-en 1 et placez les autres sur votre territoire. Si cet effet retire 1 tuile observation d'oiseaux de la pile active, suivez les règles d'observation d'oiseaux normalement — ne replacez pas la tuile observation d'oiseau sur la pile active pour quelque raison que ce soit.

S23 Chercheur en Écosystèmes : Prenez et placez 1 tuile habitat du rondel et placez 1 serpent.

S24 Écologiste Carnivores : Prenez 1 tuile bonus prédateur et gagnez sa récompense. Vous ne prenez pas de pion prédateur.

Savane

S25 Nutritionniste Animalier : Dépensez 3 énergies pour établir 2 herbivores.

S26 Ingénieur Hydraulicien : Si vous placez 1 tuile oasis, gagnez 1 énergie.

S27 Chercheuse Opérationnelle : Si vous choisissez le même segment du rondel que celui choisi lors du tour précédent, gagnez 2 énergies. Si vous choisissez un segment qui lui est adjacent, gagnez 1 énergie.

S28 Comptable : Si vous choisissez un segment du rondel avec l'action *gagner 1 bioénergie*, gagnez 1 énergie. Vous n'avez pas besoin d'effectuer l'action.

S29 Pédologue : Les segments de rondel avec une action *prendre des tuiles habitat* vous permettent de prendre des tuiles habitat dans les deux sens (horaire ou antihoraire).

S30 Architecte Paysagiste : Au lieu de placer la tuile habitat qui se trouve dans votre segment du rondel, vous pouvez placer une tuile habitat adjacente. Si vous avez joué une carte primate ce tour-ci, vous ne pouvez pas utiliser ce spécialiste.

S31 Ornithologue : Lors de chaque observation d'oiseaux, pour chaque tranche de 2 énergies ou de 2 PV obtenus grâce aux oiseaux (au total), vous gagnez 1 énergie ou 1 PV supplémentaire. Ce bonus est accordé après avoir vérifié que vous ne dépassez pas 8 énergies.

S32 Coordonnatrice des Bénévoles : Placez un jeton bioénergie de la réserve sur chaque segment *prendre des tuiles habitat* du rondel. Pour le reste de la partie, vous utilisez ces jetons bioénergie comme de l'énergie solaire classique. Les autres joueurs les ignorent complètement. Lors de la distribution de l'énergie utilisée à la fin de votre tour, vous décidez de l'ordre de déplacement de l'énergie solaire et de la bioénergie dans chaque segment.

Désert

S33 Botaniste : Prenez 3 cartes animaux d'une même colonne du tableau. Défaussez 1 carte animal de votre main au choix, y compris parmi celles que vous venez de prendre.

S34 Zoologiste : Prenez 3 cartes animaux d'une même rangée du tableau. Défaussez 1 carte animal de votre main au choix, y compris parmi celles que vous venez de prendre.

S35 Biologiste : Prenez 4 cartes animaux des paquets face cachée. Défaussez 2 cartes animaux de votre main au choix, y compris parmi celles que vous venez de prendre.

S36 Écologiste : Si vous prenez 1 carte animal, gagnez 1 énergie.

S37 Vétérinaire : Si vous prenez 1 carte animal, vous pouvez dépenser 1 énergie pour prendre 1 carte animal au choix du tableau.

S38 Technicien en Soins à la Faune : Si vous recouvrez 1 nappe de pétrole, vous pouvez dépenser 1 énergie pour prendre 1 carte animal au choix du tableau.

S39 Écologiste Reptiles : Si vous placez un serpent, vous pouvez dépenser 1 énergie pour prendre 1 carte animal au choix du tableau.

S40 Phénologue : Avant que le tableau ne soit renouvelé lors de l'observation d'oiseaux, et à la fin du tour où la fin de partie est déclenchée, vous pouvez prendre 1 carte animal au choix du tableau.

Mode solo : Au lieu du moment où la fin de partie est déclenchée, vous pouvez prendre 1 carte animal au choix du tableau lors de **votre dernier tour**.



VARIANTE EXPERT n°2

Recommandée aux joueurs très compétitifs qui préfèrent un aléa réduit. Comme la variante n° 1 *(voir page 2)*, vous commencez avec vos 5 spécialistes. Cependant, cette variante vous propose un système de sélection compétitif avec vos adversaires pour obtenir les spécialistes les plus intéressants.

Après la mise en place des joueurs, Les joueurs sélectionneront chaque type de spécialiste (rivière, zone humide, forêt, savane, désert) séparément, en alternant l'ordre de sélection des joueurs pour chaque type (ce qu'on appelle communément une « sélection en serpent »).



Vous pouvez sélectionner les types de spécialistes dans l'ordre que vous souhaitez, mais pour les besoins de cette explication, la sélection fonctionne comme suit :

1. Distribuez face visible un nombre de cartes spécialiste des rivières égal au nombre de joueurs + 1.
2. En commençant par le dernier joueur et dans le sens antihoraire (1), chaque joueur choisit un spécialiste à conserver. Remettez la carte restante dans la boîte.
3. Répétez le processus avec les spécialistes des zones humides. Cette fois, commencez par le premier joueur et choisissez en sens horaire (2).
4. Continuez à alterner la sélection avec des spécialistes des forêts (3), puis de la savane (4), et enfin du désert (5).

Vos spécialistes commencent le jeu en main et seront mis en jeu comme décrit dans *Attirer un Spécialiste (page 11)*.



Glossaire

Adjacent	Les habitats ou tuiles sont adjacents s'ils se touchent bord à bord. Les habitats ou tuiles qui ne se rejoignent qu'à un angle ne sont pas adjacents.
Carte Animal	Toutes les cartes du tableau sont des cartes animaux : prédateurs, primates et faune.
Tuile Animal	Les herbivores et les serpents comptent tous deux comme des tuiles animaux
Case Vide	Une case vide est un hexagone de votre territoire qui n'est pas occupé par une tuile habitat, une tuile rivière ou une montagne. Une nappe de prétrole encore visible est considérée comme vide. Les zones situées hors de vos tuiles terrain ne sont pas considérées comme des cases vides.
Case Occupée	Une case occupée est tout hexagone de votre territoire rempli par une tuile habitat, une tuile rivière ou une montagne. Les zones situées hors de vos tuiles terrain ne sont pas considérées comme des cases occupées.
Habitat	Un habitat est une zone de votre territoire composée de tuiles formant un motif connecté d'un seul type d'habitat.
Tuile Habitat	Une tuile habitat est un hexagone unique pouvant contenir un ou plusieurs types d'habitats différents.
Type d'Habitat	Un type d'habitat est la catégorie (rivière, zone humide, forêt, savane ou désert) à laquelle un animal ou une carte peut faire référence.
Chaîne de Montagnes	Toutes les montagnes adjacentes les unes aux autres constituent une seule chaîne de montagnes. Une montagne isolée compte pour une chaîne de montagnes de taille 1.
Réintroduit	Un herbivore est réintroduit lorsqu'il est placé pour la première fois dans un habitat. Placez-le de façon à ce que la face où sa valeur et sa taille sont égales soit visible.
Établi	Un herbivore peut être établi par une action du rondel ou un effet de carte. Une fois établi, le jeton herbivore est retourné, révélant une icône de cœur, et sa valeur est supérieure à sa taille.

Mentions Légales

Auteur : Sebastian Bleasdale
Développeur : Juma Al-JouJou
Éditeur : Karma Games
Illustrateur : Miguel Coimbra
Graphiste : Jess denHeyer
Metteur en Page : Aleksandr Kähar | Dina Said So Studio
Concepteur Inserts : Daniel Cunningham
Traducteur : Ludovic Thomaré

© 2026 Karma Games GmbH
Rosenthaler Str. 72 A
10119 Berlin
Allemagne

www.karma-games.com/contact
2026-11-16-FR

Droits d'auteur des images:

Sauf indication contraire, les images suivantes proviennent de Wikimedia Commons under Creative Commons license (CC BY-SA) et ont été retouchées graphiquement (https://commons.wikimedia.org, https://creativecommons.org): D09: © Nick Schaller, iNaturalist, 4.0; D11: © Lee R. Berger: English Wikipedia, 2.5, 4.0; D12: © HelmutBoehm, 3.0; D13: © Derek Keats: "Spotted necked otter (Hydrictis maculicollis), or speckle-throated otter", Flickr.com, 2.0; D14: © Nigel Voaden, iNaturalist, 4.0; D20: © Leonemanuel: 4.0; D23: © Mourad Harzallah, iNaturalist, 4.0; M13: © Roland Godon, iNaturalist, 4.0; M15: © flowcom: „Grey-cheeked mangabey (Lophocebus albigena) Uganda", Flickr.com, 2.0; M18: © SkippingShoe, iNaturalist, 4.0; M19: © peterichman: "Western Red Colobus Monkey", Flickr.com, 2.0; M21: © Andrey Giljov: 4.0; F02: © Ryan van Huyssteen, iNaturalist, 4.0; F08: © Ryan Hodnett, 4.0; F13: © Jan Vršovský, iNaturalist, 4.0. F14: © Donkey shot, F17: © Paul Asman and Jill Lenoble: "African sharptooth catfish Clarias gariepinus", Flickr.com, 2.0. F18: © Alastair Rae: "Leatherback Sea Turtle", http://Flickr.com , 2.0; F19: © Mattia Nocciola, Natural History Museum of the University of Pisa, 4.0; F25: © Flowcomm: "Pangolin", Flickr.com , 2.0; F26: © Nikhil More, 4.0; B03a: © Bernard Dupont: "Yellow-billed Kite (Milvus aegyptius parasitus)", Flickr.com, 2.0; B05a: © Saeed Davari: 4.0; B09a: © Derek Keats: "Mountain wheatear or mountain chat - male, Oenanthe monticola, at Suikerbosrand Nature Reserve, Gauteng, South Africa", Flickr.com, 2.0; S18: © Department of Foreign Affairs and Trade, 2.0; D18 (Box): © Warren Garst, 4.0. Toutes les autres : envato.com, pixabay.com, pexels.com, unsplash.com, D18: © Michael Jordan.

Nous remercions tout particulièrement Kyle Smith de l'African Striped Weasel Research Project pour son expertise zoologique.

Iconographie

ÉNERGIES

- Énergie solaire
- Bioénergie

PIONS

- Jeton sélection d'action
- Pion primate
- Pion prédateur

SOLO

- Mode solo
- Niveau de difficulté solo

TUILES TERRAIN

- Terrain de départ
- Tuile terrain
- N'importe quelle tuile terrain
- Nappe de pétrole

TUILES RIVIÈRE

- Rivière de taille 1
- Rivière de taille 2
- Rivière de taille 3
- Source d'eau

TUILES HABITAT

- Toute tuile hexagonale, tuile rivière de toutes tailles ou case vide
- Tuile habitat du rondel
- Tuile habitat de la pile active
- Tuile oasis de désert complet
- N'importe quelle tuile oasis
- Case occupée
- Cases occupées en ligne droite
- Germe : Le type d'habitat marqué vaut +1 tuile

HABITATS

- N'importe quel habitat
- Rivière
- Zone humide
- Forêt
- Savane
- Désert
- Chaîne de montagnes

DIVERS

- Points de victoire
- Rondel
- Joueur
- Trou
- Tour supplémentaire

TUILES ANIMAUX

- N'importe quel animal (herbivore ou serpent)
- Herbivore
- Herbivore d'une valeur de 10 ou plus
- Herbivore établi
- Action établir
- Serpent
- Même tuile
- Nécessite une oasis

CARTES ANIMAUX

- N'importe quelle carte animal
- Carte faune
- Carte primate
- Carte prédateur
- Tuile bonus prédateur
- Même colonne
- Même rangée

OISEAUX

- Carte oiseau
- Tuile observation d'oiseaux
- Phase observation d'oiseaux
- Départage

SPÉCIALISTES

- Carte spécialiste
- Plateau spécialistes

TYPES D'EFFETS

- Répétable, à chaque déclenchement
- Une fois par tour
- Une fois par partie
- Fin de partie

RÉCOMPENSES

- Dépenser ou défausser pour gagner
- Avoir ceci / gagner quand c'est le cas

MODIFICATEURS

- En plus de
- Ou
- Défausser
- Complété / Joué
- Carte en main
- Ne pas faire / Ignorer

COMPARAISONS

- Compter le nombre
- Valeur la plus élevée
- Additionner les valeurs

RELATIONS

- Adjacent
- Non adjacent
- Différent
- Égal
- Supérieur ou égal